Проклятый некрополь

Рио

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Алан Александр и Билл Бриджес
Дополнительные материалы: Малкольм Шеппард
Разработчик: Колин А. Сулейман
Редактор: Кэрол Дарнелл
Арт-директор: Майк Чейни
Обложка: Марк Келли
Внутренние иллюстрации: Брайан Лебланк, Тьяго Сильверио, Мауро Мусси, Аарон Акеведо
Дизайн книги: Джош Кубат

Эта книга посвящена всем поклонникам Мира Тьмы
в Бразилии и Латинской Америке. На вас держится этот мир!

Содержание

Глава первая: Случайный ном 4
Глава вторая: Осколки разбитого зеркала 8
Нутийское зодчество 10
Новые Изречения 20

Глава первая:
Случайный ном

Древняя история Рио-де-Жанейро всегда оставалась загадкой даже для иремитов. В 875 году до наступления "нашей" эры влиятельный глава гильдии Теф-Аабхи, Амун-Руби, отправился в только что возведённый Карфаген на севере африканского континента. Там он погрузился в Дуат вместе с четырьмя другими Восставшими, рассчитывая пробудиться в том же месте спустя какие-нибудь несколько десятилетий или веков. По плану Амуна-Руби, каждые двадцать пять лет культисты должны были пробуждать его самого или его товарищей, с тем чтобы они могли вносить коррективы в развитие Карфагена.

Вместо этого Амун-Руби проснулся в 551 году, в начале второго Сотического цикла. Вместо своей гробницы он лежал на полу огромной пещеры, вырытой в склоне холма. Вокруг него не было ничего, кроме горстки сосудов. Рядом находились ещё две пещеры-гробницы, в которых лежали двое из четырёх его спутников: жрец Хусани и алхимик Хонс-Неб-Анх.

Культ? Остальные спутники? Смертное население? Всё это отсутствовало. Они были одни посреди незнакомой холмистой местности. Они даже понятия не имели, как сюда попали.

Осмотрев округу, они, наконец, нашли ответы в виде гранитного валуна, на котором кто-то вырезал послание на языке Ирема. Большинство иероглифов стёрлись по прошествии времени, но остальные указывали на то, что через 200 лет после основания Карфагена на него обрушилось какое-то безымянное зло – слишком сильное даже для объединённых сил пятерых Восставших. Амун-Руби, Хусани и Хонс-Неб-Анх погибли в попытке защитить культ, и тогда два последних Восставших (писарь Бантанат и каменщик Чаталука) приказали отвезти их саркофаги и мощи через Атлантический океан в новые земли на западе.

Загадочное послание не объясняло, что случилось с Бантанатом и Чатулукой, как и то, откуда они вообще узнали о существовании южноамериканского континента. Более того, в послании ничего не говорилось о том, куда делся их общий культ. Но заключительная часть послания велела троим Восставшим искать ответы на востоке, в местечке под названием “Фонтаны Ма'ат”.

Не имея других вариантов действия и хорошо понимая, что с выгоранием Сехема они останутся в одиночестве ещё на пару столетий, Амун-Руби, Хусани и Хонс-Неб-Анх собрали свои скудные пожитки и направились к восходящему солнцу. Всего через сутки они нашли то, что искали.

Далеко на востоке вздымался небольшой горный хребет. Самая большая из гор, которую европейские колонисты в будущем назовут Корковаду, своей красотой впечатляла даже Бессмертных. И красива она была не только своей земной красотой – на вершине горы Восставшие нашли плато приблизительно десяти метров в диаметре, из которого исходила магическая энергия. Это и был один из Фонтанов Ма'ат, о котором говорилось в послании. Второй можно было увидеть уже на соседней горе, из которой бил второй гейзер Сехема.

Не меньшим открытием стало обнаружение ещё одного послания, написанного на каменном блоке рядом с вершиной Корковаду. И на этот раз оно явно принадлежало руке самого Амуна-Руби. Это сообщение гласило, что троица иремитов провела своё первое столетие после прибытия за изучением обоих Фонтанов Ма'ат, но практически не получили ответов на свои вопросы. Они узнали, что физическое погружение в любой из гейзеров может существенно

замедлить Сошествие мумии, но рискует серьёзно повредить её Памяти. Согласно тому сообщению, которое Амун-Руби оставил для самого себя, длительная задержка в Фонтане может привести не только к полной амнезии, но и к другим оккультным – и весьма вредоносным! – эффектам.

Куда бы ни делся их прежний культ, троица мумий смогла найти и поработить местные племена смертных. К сожалению, эти новые культы были весьма примитивны по сравнению с теми, которые служили им в Карфагене. Общение со смертными осложнялось и тем, что у них не было собственного письменного языка. Вероятно, именно поэтому обряд воззвания к мумиям, проведённый смертными ещё несколько столетий назад, привёл к их пробуждению только сейчас. Увы, к настоящему моменту во всех окрестностях у иремитов не было преданных служителей из числа прежних культистов. Теперь в округе действовали бледнокожие чужеземцы в латах, говорящие на малознакомом языке, который они называли португальским.



Сущность Фонтанов

В глазах Восставших – и только Восставших, поскольку другие мистические обитатели Рио не способны видеть и чувствовать силу этих живых источников Сехема – Фонтаны Ма'ат представляют собой шестиметровые гейзеры люминесцентной энергии. Погрузившись в Фонтан, мумия получает очко Сехема, однако немедленно проходит проверку Сошествия, определяющую, удастся ли ей удержать эту силу внутри.

Ещё перед этой проверкой Рассказчик кидает один дайс по законам броска на удачу. Если у него выпадает 10, бросок персонажа проходит с бонусом +1 (*нежелательным*, поскольку проверки Сошествия работают по обратной логике, и успех при такой проверке лишает мумии только что обретённого пункта Сехема). Если у Рассказчика выпадает единица, игрок получает выгодный штраф -3.

Увы, Фонтан частично стирает воспоминания мумии. Вне зависимости от итогов проверки игрок делает бросок трёх дайсов (или даже двух, если он уже окунался в Фонтан в текущем Сошествии). Даже *успех* стирает его воспоминания о Фонтанах Ма'ат, и в дальнейшем ему придётся узнать о них заново. Даже если игрок приобретёт Специализацию, связанную с Фонтанами, она исчезнет.

В случае провала броска персонаж утрачивает очко Памяти.

После использования Фонтана (в том числе и провального) Рассказчик бросает десятигранник: выпавшее число показывает, на сколько дней Фонтан утратит свою энергию.



Колонизация

Первым европейцем, претендовавшим на власть над Бразилией – хотя, строго говоря, в те годы она ещё так не называлась, – был Педру Альварес Кабрал, отправленный в Новый Свет самим королём Португалии Мануэлем I. Колонизация Португалии по-настоящему началась только около 1530 года, главным образом потому, что Мануэль надеялся предотвратить вторжение Франции в Новый Свет.

По договорённости с Испанией, с начала шестнадцатого столетия Южная Америка делилась между Португалией и Испанией. Тем не менее, другие колониальные державы не питали особого уважения к договору испанской и

португальской короны, а потому французы и некоторые другие выходцы из Старого Света нередко являлись на территорию будущей Бразилии с не самыми мирными намерениями.

Для того чтобы создать базу для отражения вражеских нападений, в 1565 году португальцы возвели город Рио-де-Жанейро. Фактической целью основания города стало создание плацдарма для контрнаступления на французские поселения. Французов удалось изгнать только в 1567 году. Никто даже не заметил, как из военного лагеря Рио-де-Жанейро стал медленно превращаться в первую столицу португальской колонии, получившей название Бразилия.

К моменту пробуждения Амуна-Руби Рио-де-Жанейро превратился в процветающее поселение с несколькими тысячами португальцев, вооружённых в достаточной степени, чтобы они смогли покорить все коренные племена вместе взятые. И хотя португальцы редко были такими же агрессивными (и уж точно не столь геноцидальными), как испанцы, они были силой, с которой пришлось считаться даже Амуну-Раби и его спутникам. Под опекой португальской короны коренные народы разработали обширные торговые пути по всей территории Бразилии. Конечно, португальцы невольно заразили аборигенов оспой, гриппом и другими европейскими хворями, от которых у местных племён просто не было иммунитета, а затем неосознанно распространили эти язвы по торговым путям. Но в целом португальцы взяли бразды правления над Бразилией и не спешили делиться властью с чужаками – будь то французы, испанцы или наследники Безымянной империи.

Что ещё хуже, новости о существовании Фонтанов Ма'ат быстро распространились среди оккультных сообществ Бразилии, и спустя какие-то месяцы после пробуждения Амуна-Руби в Рио-де-Жанейро появилась могущественная иремитка, называющаяся себя Красным воробьём, или просто Тешра-Гемет.

Долгое время Тешра-Гемет жила на Пиренейском полуострове, пока Реконкиста не сделала её жизнь слишком сложной из-за её смуглой кожи. Когда она узнала о желании французского правительства создать убежище для гугенотов в Новом Свете, она увидела возможность переместить свой культ через Атлантический океан. Будучи алхимиком Месен-Небу, она не смогла постичь тайны Фонтанов Ма'ат, а потому стала переписываться со знакомыми Теф-Аабхи в Европе и Африке. Увы, эта информация быстро распространилась среди всей гильдии архитекторов, и вскоре в Бразилию начали прибывать всё новые иремиты.

Золотой век и Христос-Искупитель

Когда на самом рубеже семнадцатого и восемнадцатого столетия в Бразилии родился новый наследник бразильского престола, Педру I, Тешра-Гемет проникла в его дом под видом советника. Под тайным именем Дадама она стала заботиться о молодом императоре и вкладывать в его разум идеи (а также знания), которые смогли бы помочь ему стать кем-то большим, чем обычным правителем. Он был ещё юн, когда Тешра-Гемет помогла ему освоить одиннадцать языков (двенадцать, если считать иремитский) и задуматься о превращении Бразилии в отдельную страну, которая не будет подчиняться даже Португалии.

Когда Педру вырос, он провозгласил Бразилию полностью самостоятельным государством, выдвинув лозунг "Независимость или смерть!" Под руководством Педру и его наследников (и, конечно, их незримого помощника в лице Тешра-Гемет) Бразилия вступила в свой золотой век. Торговля, сильная армия, зачатки

туризма, создание первых банков – всё это привело республику к процветанию. И когда Бразилия обрела свою истинную мощь, мумии объединились для достижения своей общей цели: создания величественного монумента, который смог бы передавать им силу Фонтанов Ма'ат.

Таким монументом стала Статуя Христа-Искупителя высотой почти сорок метров (не считая восьмиметрового пьедестала). В то время как для простых смертных статуя воплощала благословение Иисуса Христа, для мумий она всегда была символом вечного царствования светоносного бога Азара. Любой Восставший, оказавшийся рядом с горой Корковаду, отныне мог проводить куда более длительное Сошествие.

С игровой точки зрения это означает, что проверки Сошествия проходят реже: так, как если бы уровень этой характеристики навсегда понизился на единицу (вплоть до второго уровня, который “понижает” Сехем до 1 в целях проверок Сошествия). Конечно, Амхата тоже питают особую страсть к Христу-Искупителю и вблизи от него получают бонус +2 к попыткам вторгнуться или повлиять на физический мир, однако ни один Восставший ни разу не поднимал вопроса о сносе памятника.

Случайный ном

Мумии до сих пор не имеют практически ни малейшего представления о том, как возникли Фонтаны Ма'ат: в сущности, некоторые из них полагают, что их присутствие в Рио представляют загадку даже для Судей Дуата.

Как бы то ни было, благодаря своей уникальной особенности Рио стал самым крупным и посещаемым номом в мире. Из самых сильных политических игроков, действующих в Рио, особого упоминания заслуживает **Первый мерет**, состоящий из Амуна-Руби, Хусани и Хонс-Неб-Анха, **Ориша** – группа мистиков и пророков, считающих, что иремиты не должны править людьми в открытую, ибо это нарушает волю Дуата, **О Корте Сегреду** (или **Тайный двор**), возглавляемый Тешрой-Гемет, и **Хамсетом** – одиночкой Маа-Кеп, который руководил строительством Статуи Христа-Искупителя и до сих пор остаётся главным “архитектором по найму” во всём Рио.

Глава вторая:
Осколки разбитого зеркала

Сегодня Бразилия представляет собой растущую державу, которой принадлежит первая буква в акрониме БРИКС (Бразилия, Россия, Индия, Китай и Южная Африка). Её обширная ресурсная база и стремительно увеличивающееся население предоставляет стране отличные возможности для роста даже в те времена, когда экономика многих “стран первого мира” оказывается в кризисе и стагнации.

Вопреки популярной ошибке, Рио-де-Жанейро, который многие считают жемчужиной в короне Бразилии, не является столицей государства или даже его самым густонаселенным городом: в роли первого выступает Бразилиа, в роли второго – Сан-Паулу. Однако именно этот город сильнее всего определяет душу и сущность всего бразильского народа.

От монументальной статуи Иисуса Христа, раскрывшего руки, чтобы искупить грехи смертных, до круглосуточных вечеринок, Рио полон ярких и запоминающихся образов, которые отлично контрастируют с его грязными пляжами и переполненными фавелами.

Но что Рио значит для иремитов? Для некоторых, вроде Тешры-Гемет, это город безграничных возможностей, в котором мумия может жить сравнительно независимой жизнью вдали от Дуата и Судей. Другим Рио кажется идеальным городом для построения культа, поскольку в Рио любой Восставший может сколотить даже самую странную организацию смертных слуг и *не бояться*, что она покажется местным какой-то подозрительной. Благодаря своей многонациональности и огромной разнице между бедными и богатыми жители Рио привыкли к бесконечной череде туристов, чудаков и религиозных фанатиков, не говоря о преступниках и безумцах.

Бразилию неслучайно называют “страной для всех”. По всей видимости, сегодня это единственное государство, в котором “своими” могут почувствовать себя даже выходцы из Безымянной империи.

Тема и атмосфера:
Радость жизни

Рио может и не быть безупречным городом с точки зрения смертных, однако мало в какой другой точке земного шара люди настолько привыкли радоваться своей жизни. Это город футбола, выпивки, секса, игр, охоты, сёрфинга и других бесконечных увеселений.

Даже Восставшие, населяющие жемчужину бразильской короны, могут на время забыть о своих обязанностях перед Судьями и насладиться танцем, играми или выпивкой.

Второстепенной темой игры может стать **Большая мозаика**: смесь всех социальных классов, религиозных убеждений и цветов кожи, которые собрались здесь со всего мира, чтобы... принять друг друга и научиться терпению. О, не стоит идеализировать Рио: порой здесь возникают межрасовые или межконфессиальные войны, но только на время. И даже если полиция заинтересуется культом Восставшего, у того будут немалые шансы на то, чтобы сбить её с толку, заставив своих подопечных прикинуться простой горсткой чудаков.

Ещё одну тему проще всего озаглавить **Богатством и нищетой**: огромный контраст между обитателями Рио не может не проявляться и на финансовом

уровне. В одном городском квартале можно увидеть дорогостоящие автомобили и горожан в роскошных костюмах, в другом – попрошаек и пьяниц. Один квартал наполнен сверхсовременными кондоминиумами, а другой полон фавел, взгромоздившихся друг на друга.

Последняя тема отражает **Страстные состязания** между жителями культурной столицы Бразилии. Даже те, кому не интересен футбол, испытывают поистине спортивный интерес к той или иной форме деятельности. Туризм, искусство, архитектура, охота – к любому из этих явлений и смертные, и иремиты подходят со страстным, пугающим блеском в глазах.

Нутийское зодчество

Об особенностях возведения священных зданий и обелисков и древних геомантических принципах на страницах **Mummy: the Curse** говорилось не раз. Тем не менее, в книгах по этому сеттингу мы никогда не рассматривали этот вопрос напрямую. Что именно делает то или иное здание священным? Как иремит может возвести в городе новый храм? Как ему наделить катакомбы оккультной силой?

Практику возведения священных зданий принято называть *Нутийской архитектурой*, по имени древнеегипетской богини Нут. В Безымянной империи её звали Пауком, видя в ней архетипичную силу творения. Нут, или просто Паук, сплетала разрозненные части вселенной воедино, придавая им новую форму.

И хотя величайшие знания Нутийской архитектуры канули в бездну вместе с Иремом Многоколонным, самые талантливые среди Восставших и даже смертных могут создавать уникальные здания, опираясь на секреты древнеегипетской геомантии.



Размер

Нигде в этой книге вы не увидите точного указания размеров, которыми должно обладать священное здание. Мы сделали это намеренно. По большому счёту, Рассказчик может определять размеры Нутийских сооружений самостоятельно, в зависимости от потребностей хроники. Чаще всего магические эффекты распространяются только на территорию самого здания, хотя иногда Рассказчик вправе заявить, что сооружение оказывает геомантическое воздействие на целый городской квартал. Истории о магическом изменении целого города посредством возведения Нутийских строений, вероятно, следует считать просто слухами.



Алтари и сокровищницы

В дополнение к преимуществам, которыми наделяют мумию те или иные строения, каждое здание, построенное на основе Нутийских знаний, располагает сокровищницей. Сокровищница предназначена для хранения реликвий: как только мумия или её культист (или даже другой союзник) кладёт реликвию в сокровищницу, с магической точки зрения мумия становится полноправным хозяином этого артефакта. Более того, культ приобретает +1 очко Верности и Охвата всякий раз, когда оперирует в непосредственной близости от этого сооружения.

Тем не менее, Судьи Дуата требуют, чтобы мумии собирали реликвии в одних и те же местах (с целью их дальнейшей переправки в царство теней). Если мумия разбрасывает реликвии по разным строениям, Судьи видят в этом расточительное пренебрежение культурным и колдовским наследием Безымянной империи, а потому каждый раз, когда Восставший кладёт очередную реликвию *не туда*, куда он положил первую, Судьи провоцируют у него проверку Сошествия.

Ещё одной обязательной (или, во всяком случае, часто встречающейся) частью Нутийского сооружения служит алтарь, посвящённый богам Ирема. Если культисты или сам персонаж приносят в жертву на алтаре животное, человека или

Восставшего (но не Безжизненного!), сооружение временно переходит под контроль ритуалистов. Подробнее это преимущество будет описано далее.

Стоимость

Если говорить напрямую, Нутийская архитектура значительно расширяет Преимущество *Гробница*, описанное ещё в основной книге правил **Mummy: the Curse**. Просто отныне Гробница считается не единственным, а лишь одним из множества вариантов Нутийских сооружений. Вы можете приобретать Нутийские строения за очки опыта, причём при создании персонажа пятый уровень такого Преимущества стоит всего одно (а не два!) стартовое очко.

Учтите, что каждое здание обладает одним *бесплатным* предназначением, а зачастую и несколькими дополнительными.



Строительство

Хотя в игре Нутийские сооружения чаще всего появляются уже в виде готовых, давно построенных зданий, иногда игрокам или Рассказчикам может понадобиться изобразить возведение Нутийского сооружения прямо в ходе истории. В этом случае строительство геомантического проекта требует продолжительной проверки Интеллекта + Оккультизма или Ремесла, в зависимости от того, что *меньше*.

Каждый бросок отражает от недели до месяца работы, в зависимости от масштабности (и открытости) строительства. Успешное возведение здания требует накопления 5 успехов за каждый уровень Преимущества, которым должно будет обладать строение, плюс 10 успехов для формирования основного (*немагического*) корпуса.

Для успешного строительства Нутийских зданий культистам необходимо следить за положением звёзд, успевать произносить нужные ритуальные фразы и наносить на стены правильные колдовские глифы. Всё это означает, что культу нужно работать с максимальным сосредоточением. Если культ прерывает строительство больше чем на день, из-за потери геомантического сосредоточения они получают штраф -2 ко всем дальнейшим броскам. Этот штраф ничем не ограничен: прервав работу на три дня – не обязательно даже подряд! – рабочие утратят -6 дайсов от всех дальнейших бросков.

Несмотря на то, что здание почти всегда строит культ персонажа, проверку обычно проходит сам персонаж. Поскольку Восставший составляет проект здания интуитивно, опираясь на собственное геомантическое чутьё, проверки командной работы становятся маловероятны, а иногда даже невозможны. Для удобства считайте, что само наличие строителей, подчинённых мумии, уже включено в стандартный бросок Интеллекта + Оккультизма или Ремесла и не считается командной работой.

Если Восставший пытается задействовать в проекте других Бессмертных, вероятно, Рассказчику следует придумать для этой проверки не только бонусы, но и штрафы.

Если хотя бы одна проверка заканчивается полным провалом *или* двумя обычными провалами подряд, по завершении строительства здание утратит один уровень (например, строение, задуманное как Храм •••• уровня, приобретёт только ••• пункта этого Преимущества).

Если провалом заканчивается три броска подряд, мумия утрачивает понимание геомантических закономерностей и выстраивает обычное, абсолютно лишённое всяких магических качеств сооружение.

Хотя это правило может показаться достаточно жёстким, именно оно объясняет, почему наш мир всё ещё не заполнен сооружениями космической силы.



Предназначение

Предназначением называется сущность самого здания. Безусловно, мумия может выстроить сооружение так, что обычным прохожим и посетителям оно будет казаться офисом, магазином или заводом – однако предназначение определяет его настоящую функцию.

Каждое здание, выстроенное мумиями по законам Нутийской архитектуры, приобретает одно предназначение бесплатно. Здание вполне может обладать несколькими предназначениями одновременно, однако любые предназначения, кроме первого, считаются отдельными Преимуществами по •• очка каждое.

Крепость

Крепость может представлять собой что угодно, от древней пещеры до старого замка или подвала современного офиса. Важно лишь то, что в крепости должно располагаться крупное помещение (наподобие зала или двора под открытым небом), в котором представители культа смогут проходить тренировку по всем иремитским традициям.

Аспекты: Джед, Геометрия, Мираж, Защита, Техен

Неотъемлемые качества: Если мумия пытается собрать войско для вооружённого нападения на врага (или защиты от физической угрозы наподобие Шуанхсен), она добавляет к проверке на сбор “пушечного мяса” уровень своего Сехема.

Напомним, что численность армии зависит от того, сколько часов мумия готова потратить на подготовку. Если бойцы нужны здесь и сейчас, Восставший делает бросок на Охват + Верность: за каждый успех в пределах получаса рядом с ним появляется вооружённый последователь. Если у мумии есть 24 часа на сбор боевого отряда, она получает группу последователей, численность которой равна значению Верности или Охвата, в зависимости от того, что *выше*. Если в распоряжении у иремита оказывается 48 часов, число бойцов возрастает до суммы Охвата + Верности. Теперь к этим расчётам добавляется и Сехем.

Даже если у мумии нет своего культа, Восставший может пройти проверку Сехема и привлечь на свою сторону по одному участнику за успех. Рассказчик вправе предоставлять и другие бонусы (например, добавляя Сехем к Статусу мумии в определённой военизированной структуре).

Если бойцы изо дня в день тренируются на территории крепости больше месяца, они приобретают элитный статус и добавляют +2 дайса к любым проверкам атаки и ещё +1 к своей Защите и Инициативе. Напомним, что типичный отряд культистов обладает Инициативой 4, Защитой 2, Здоровьем 7 и атакой 8 (Л) при стрельбе из мощного пистолета или 9 (Л) при стрельбе из дробовика с учётом правила снова-девять.

Элитный статус даёт им характеристики наподобие следующих: Инициатива 5, Защита 3, Здоровье 7, атака 10 (Л) при стрельбе из мощного пистолета и 11 (Л) при стрельбе из дробовика – всё так же с учётом правила снова-девять!

Ратуша

Ратушей становится здание, предназначенное для создания произведений искусства, связанных с гильдией мумии. Например, ратуши Маа-Кеп тесно связаны с искусством гравировки и резки, в то время как ратуши Су-Менент полны трупов и алхимических реагентов.

Аспекты: Джед, Геометрия, Мираж, Техен

Неотъемлемые качества: Поместив реликвию в сокровищницу своей ратуши, мумия добавляет +1 очко Статуса в соответствующей гильдии (например, мистическое изображение повысит статус среди Теф-Аабхи). Более того, мумия имеет право оставить при себе одну дополнительную реликвию своей гильдии: Судьи не будут наказывать её за попытку удержать артефакт в земном мире. Любые проверки Оккультизма, а также броски на Ремесло, связанные с деятельностью гильдии (вроде создания текстов у Сеша-Хебсу), проходят с бонусом снова-восемь.

Оазис

В отличие от других Нутийских сооружений, оазисы невозможно создать: их можно только найти. Оазисы чрезвычайно редки, а представлять собой они могут фактически что угодно. Единственная неизменная черта оазисов заключается в том, что они накапливают Сехем и другие мистические ресурсы сами собой. Фактически они полностью отвечают всем требованиям к Нутийским сооружениям с той оговоркой, что их никто не строил намеренно: они просто возникли в земной реальности по счастливому стечению обстоятельств.

Аспекты: Геометрия, Защита, Мираж

Неотъемлемые качества: Отсутствуют, однако если мумия возведёт на месте оазиса другое Нутийское сооружение, она получит одно бесплатное предназначение по обычным правилам, а также сохранит доступ ко всем аспектам оазиса (Миражу, Защите и Геометрии).

Дворец

В современном мире дворец может быть любым: от средневекового замка, выкупленного у властей олигархом, до грандиозного корпоративного сооружения из стекла и бетона. Единственная обязательная черта дворца заключается в том, что в нём обязательно должна быть тронная комната – даже если она будет замаскирована под типичный зал заседаний.

Аспекты: Геометрия, Мираж, Джед, Защита, Техен

Неотъемлемые качества: Один раз в день владелец дворца может вложить очко Воли в любую Социальную проверку *или* бросок, связанный с деятельностью культа, после чего вернуть затраченное очко Воли обратно в запас. Если раньше Рассказчик не позволял вам вкладывать Волю в проверки культа, дворец позволяет вам игнорировать это ограничение. Наконец, мумии или её ставленнику (наподобие Садиха) теперь не нужно предлагать культа что-то *взамен* на служение. Владыка попросту говорит, что должно быть исполнено, и слуги покорно склоняют головы.

Храм

В современном мире храмом может служить любое хоть сколько-нибудь внушительное сооружение наподобие склада, ангара или просто крупного дома. Само собой, если мумии не хочется думать о маскировке, она может приказать своему культу выстроить и буквальный храм с алтарями, глиняными изваяниями и колоннами.

Аспекты: Геометрия, Мираж, Джед, Техен

Неотъемлемые качества: Прежде всего, раз в день мумия может восстановить очко Воли, проведя службу во имя своих богов. В такой службе должны принимать участие смертные: её длительность не имеет значения, однако редко оказывается меньше часа. Кроме того, храм позволяет Бессмертным переправлять реликвии в Дуат: достаточно просто разместить реликвию на алтаре, в сокровищнице или другом важном месте с *осознанным* желанием отправить артефакт в мир иной.

Регулярное проведение религиозных служб добавляет культу Восставшего +1 очко Верности или Охвата: истинная преданность позволяет получить оба бонуса. Наконец, если Восставший беспрекословно выполнил волю своего Судьи в пределах последнего месяца, на территории храма он получает +1 пункт той Колонны, которая отражает сущность храма (например, тёмные и зловещие храмы повышают уровень Шеута, а светлые и одухотворённые – Аб).

Гробница

Гробница Восставшего вовсе не служит ему домом. Это сооружение, в котором покоятся его останки. Это великая усыпальница, в котором лежит его тело, когда дух возвращается на покой в Дуат. И всё же гробница служит ему не только местом захоронения собственной плоти. Гробница впитывает в себя сущность мумии, окружая взамен саму мумию поглощённой энергией – к добру это или нет. Она становится своеобразным шитом, которым мумию одаряют Судьи, желающие укрыть своих подопечных от страхов невежественных смертных и от разрушительного воздействия эонов.

Увы, вместе с тем гробница становится для Восставшего кандалами, которые Судьи давным-давно нацепили на его волю. Она защищает Восставшего, и она же порабощает его.

Мумия без гробницы – это мумия, кости которой лежат в гниющей дыре или, что ещё хуже, выставлены в музее для развлечения сопливых детишек и любопытных туристов. Если мумия не обладает гробницей, скорее всего, это значит, что в прошлом произошла великая битва между Восставшим и его могущественными противниками – и культ мумии проиграл эту битву.

Впрочем, бывает и так, что мумия самостоятельно разрушает гробницу – однако сколь извращённым должно быть её понимание воли Судей, если она решилась на столь отчаянный шаг?

Если мумия всё же обладает гробницей – каким бы ни был её внешний вид, – она получает череду преимуществ. Прежде всего, если она запирается внутри своего убежища и сосредотачивается на восстановлении духовных сил с целью возвращения потраченных Колонн, персонаж делает бросок без штрафов (само собой, воздействие Памяти всё ещё учитывается). Во-вторых, гробница укрепляет культ мумии – причём речь идёт не о каких-либо мистических видах воздействия на культистов, но о простой важности символа, свидетельствующего о величии мумии. Наконец, это место, в котором мумия появляется регулярно. Если культ не может найти её, он может оставить сообщение в её гробнице (хотя, разумеется, никто не мешает и врагам Восставшего оставить в гробнице предупреждение).

Мумии, не обладающие гробницей, не получают подобных преимуществ. Они вынуждены восстанавливать духовные силы Колонн там, где приходится, и так, как приходится, а кроме того – им приходится неприкаянно блуждать по этому миру. С игромеханической точки зрения игроки могут вложить в развитие Преимущества до 10 очков, разделив их между Геометрией, Защитой и Дополнениями. Если игрок желает понизить стоимость Преимущества (или помочь Рассказчику придумать

очередное испытание для самого себя), он способен и сократить цену покупки тех или иных аспектов Гробницы за счёт добавления Недостатков.

Например, игрок, взявший сразу пять очков Недостатков, может распределить эти пять очков между различными аспектами Преимущества и получить превосходную усыпальницу для своего персонажа.

Аспекты

Каждое из описанных выше Нутийских зданий располагает чередой аспектов: отдельных комнат, сил или преимуществ, которые улучшают его основные функции. Например, гробница располагает Защитой, Геометрией и Дополнениями, а храм – Миражом, Джедом, Техеном и Геометрией.

Каждый аспект считается отдельным Преимуществом, чаще всего обладающим пятью уровнями.

Джед (от • до •••••)

Подобно антенне, направленной в метафизическое пространство Дуата, джед представляет собой колонну или другое продолговатое сооружение, которое накапливает энергию самого Сехема.

• Джед позволяет Восставшему перекинуть один успешно выпавший дайс при проверке Сошествия (напоминаем, что "успешные" проверки Сошествия чрезвычайно невыгодны для игрока). С другой стороны, проверки смертных на сопротивление Сибарису рядом с джедом получают штраф -1. Размер подобного джеда равен 5 (то есть речь идёт о колонне примерно величиной с человека).

•• Персонаж может перекинуть два дайса. Штраф остаётся прежним (-1). Речь теперь идёт либо об одном, либо о двух джедах с суммарным размером 10.

••• Мумия перекидывает три дайса. Штраф повышается до -2. Суммарный размер одного, двух или трёх джедов должен быть равен 15.

•••• Джед позволяет мумии перекинуть четыре дайса при проверках Сошествия. Штраф равен -2, а суммарный размер всех джедов – 20.

••••• Восставший может перебросить пять дайсов. Штраф при проверках сопротивления Сибарису повышается до -3, а размер одного, двух, трёх, четырёх или даже пяти джедов должен быть равен 25.

Геометрия (от • до •••••)

Эффекты священной египетской геометрии столь велики, что даже невежественные массы давно прониклись благоговейным ужасом и уважением к “проклятию пирамид”, которое позволяет древнейшим фруктам сохранять свежесть, а старым клинкам – первозданную остроту. Геометрия здания, принадлежащего иремитской мумии, отличается даже большим могуществом, чем представляют себе оккультисты и археологи по всему миру.

Она впитывает в себя магию самих небес, земной почвы и даже взглядов людей, невольно поднявших глаза на сооружение, а затем удерживает в себе эту энергию, дожидаясь, пока Восставший не сможет использовать её в своих целях.

Само собой, как и в случае с большинством механизмов, чем лучше он должен работать, тем больше приходится уделять под него место. А потому на первом уровне Геометрии здание отличается крошечным размером, немного превышающем кладовку, хотя его внутреннее убранство действительно наделено изящными пропорциями и богато украшено драгоценностями. С другой стороны, на пятом уровне Геометрии Нутийское сооружение обладает поистине невероятным размером и может соперничать с небольшой пирамидой.

• Приблизительно два квадратных метра свободного пространства. Интерьер отмечен стёртыми линиями, которыми испещрены стены. Мумия получает +1 дайс к попытке восстановить запас Колонн.

•• Здание размером с небольшой офис, полностью покрытое геометрическими сечениями, которые выглядят свежими и глубокими. Мумия получает +2 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

••• Здание наполнено сокровищами и украшено изящными статуями (а также стойками с дорогостоящим имуществом). То здесь, то там встречаются места, значимость которых подчёркивается золотым или драгоценным орнаментом. Сооружение вполне может находиться под землёй. В этом случае над землёй выступает статуя или обелиск, покрытый загадочными надписями, которые ныне уже практически стёрлись и едва поддаются расшифровке. Мумия получает +3 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

•••• Надземный элемент принимает форму внушительной статуи, которую непостижимым образом не смогли повредить ни песчаные бури, ни разрушительные тысячелетия, минувшие с момента возведения усыпальницы. Глубоко под ней (если только сама статуя не занесена песком и землёй) находятся пять или шесть обширных палат, усыпанных потрясающей красоты фигурками, большая часть которых мерцает золотом или кораллом. Мумия получает +4 дайса к попытке восстановить запас Колонн.

••••• На месте захоронения мумии возвышается внушительный монумент — например, сфинкс размером со школьный автобус (если только прошедшие столетия не похоронили его под движущимися песками). Лестница и подземный проход уводят в лабиринт из дюжины или даже большего числа комнат, загроможденных оружием, масками, стелами и ритуальными инструментами, каждый из которых отличается такой сохранностью, словно его использовали ещё вчера. Статуи стражей поглядывают из углов на всякого, кто спускается вниз, а от каждой поверхности исходит мягкий свет золота и ляпис-лазури, заметный даже в тусклом свет факела. Мумия получает +5 дайсов к попытке восстановить запас Колонн.

Мираж (от • до •••••)

Благодаря миражу здание может быть наполнено символами или памятными предметами, которые позволяют Восставшему время от времени мысленно обращаться к событиям своего прошлого.

С игровой точки зрения это означает, что Рассказчик вправе открыть разуму мумии небольшую часть её биографии. В этом случае мумия замирает на месте на один раунд, однако её разум переживает флэшбек, который может тянуться от нескольких минут до одной полноценной истории. Даже если у себя в сознании Восставший переживает флэшбек длиной в несколько сцен, в реальном мире проходит всего один раунд.

• Мумия переносится в прошлое на одну короткую сцену (длиной всего в несколько минут). Если она пытается узнать что-то новое о себе, Рассказчик вправе поставить перед ней небольшую задачу. Решив эту задачу, мумия получает очко Себайта.

•• Мумия переносится в прошлое на несколько часов (если возможно, то вместе с товарищами по мерету). Вернувшись в настоящее, она получает задачу, решить которую можно только за целую игровую встречу. Решив полученную задачу, она приобретает два пункта Себайта.

••• Мумия вспоминает события целого дня. В настоящем она должна решить задачу, требующую не меньше двух (а возможно, и трёх) игровых встреч. В конце она получает 3 пункта Себайта.

•••• Проведя три или даже четыре сессии за решением своей задачи, мумия получает 4 очка Себайта.

••••• Сознание мумии переносится в древний Ирем, где она видит себя ещё человеком, либо в одно из предыдущих Сошествий, которое мумия переживает *целиком*. Проведя четыре или пять глав за решением сопутствующей задачи, мумия получает 5 пунктов Себайта и, вероятно, многое узнаёт о своём прошлом.

Защита (от • до •••••)

Проникновение в личное сооружение мумии сопряжено с колоссальной опасностью – и это ещё мягко сказано. Хотя первым же фактором риска становится вероятность столкновения с самим усопшим, некоторые части Нутийского сооружения опасны сами по себе, даже если рядом и не оказывается бессмертного стража, кипящего от неописуемой ярости.

Эта опасность может быть представлена двумя формами: физическими ловушками и невидимыми проклятиями. Физические ловушки варьируются от стандартных архитектурных опасностей (ямы с шипами, места для падения каменного блока) до более сложных устройств (подпружиненных копий, комнат, способных в нужный момент запечатать саму себя и начать заполняться песком, ям для разведения скорпионов и так далее). В обоих случаях предполагается, что ловушки будут периодически очищать и настраивать заново либо слуги Восставшего, либо сам Бессмертный.

Физические ловушки срабатывают на небольшую площадь, нанося по одному очку летального и одному – тупого урона за каждое очко, выделенное мумией этому аспекту сооружения. Мумия может создать одну большую ловушку или несколько небольших в зависимости от своего желания, однако вне зависимости от хитрости её устройства нарушители получают возможность сделать бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы заметить ловушку, прежде чем она активируется.

В случае успеха ловушка приходит в действие, не нанося им вреда, хотя некоторые ловушки вполне могут заблокировать им проход вперёд или назад.

Проклятие, с другой стороны, принимает форму мистического отравления области – явного, но лишённого конкретных источников бедствия, которое распространяется на 100 футов от Нутийского сооружения за каждое очко Защиты. Люди, почуявшие угрозу, исходящую от строения, могут отступить. В этом случае они не страдают от пагубного воздействия проклятия.

Те, кто всё же решает нарушить покой Бессмертного, делают бросок с количеством дайсов, равным их Воле. В случае успеха они способны преодолеть свой страх и войти внутрь. В случае провала им приходится вкладывать очки Воли для того, чтобы войти. Объём Воли равен уровню Защиты. Обратите внимание, что эта особенность работает на любых созданиях, обладающих Волей, за исключением законного владельца сооружения – и тех, кого мумия сама пригласила внутрь.

Техен (от • до •••••)

Техен, то есть “страж”, представляет собой обелиск или другую небольшую конструкцию, которая подавляет Сибарис и временно понижает значения Колонн любых мумий, кроме владельца здания.

Фактически техен служит прямым антиподом джеда, а потому мумии редко выстраивают в одном здании одновременно техен и джед. Если в здании всё же содержится хотя бы по одному техену *и* джеду, на рассвете игрок должен пройти две отдельные проверки на уровень джеда и техена. В пределах суток будет действовать тот обхект, который получил больше успехов.

• Суммарный размер техенов должен быть равен 10. Сопротивление Сибарису в пределах мили получает бонус +1.

•• В здании может располагаться до четырёх техенов общим размером 20. Сопротивление Сибарису в пределах двух миль получает бонус +2, а любые мумии утрачивают по 1 уровню одной Колонны по выбору игрока. Речь идёт не о пунктах, а о самих значениях Колонн, что зачастую лишает нарушителей доступа к самым мощным из своих Изречений.

••• Сооружение щеголяет несколькими техенами суммарным размером 30. В пределах пяти миль проверки сопротивления Сибарису получают бонус +3. Техен отнимает 3 уровня из любых Колонн, хотя одну Колонну можно понизить только на -2 уровня. Например, техен может забирать по 1 уровню Аб, Ка и Рен, а может отнимать -2 очка Рен и только -1 уровень Ба.

•••• Суммарный размер техенов становится равен 40. Проверки сопротивления Сибарису в пределах десяти миль проходят с бонусом +4. Мумии, оказавшиеся в непосредственной близости от техенов, утрачивают до 4 уровней своих Колонн, хотя одну Колонну можно понизить лишь на -3 уровня.

••••• Общий размер техенов достигает 50 очков. Сопротивление Сибарису в пределах двадцати миль проходит с бонусом +5, а Колонны других Восставших утрачивают суммарно 5 очков. Тем не менее, одну Колонну можно понизить не более чем на -4 уровня. Например, техен может отнимать -4 уровня Ба и -1 Шеута или по -1 уровню у всех Колонн, кроме Аб, и так далее.

Недостатки

Нутийские здания могут обладать теми же недостатками, что и Гробницы Восставших. В дополнение к этому, они могут получить и следующий изъян.

Маяк для чудовищ: Сооружение привлекает внимание призраков, колдунов, оборотней или даже языческих богов. Чем большую заинтересованность эти создания питают к Нутийскому сооружению, тем выше становится уровень недостатка (от ••• до •••••).

Дополнения

Здания могут обладать теми же дополнениями, которые уже были приписаны Гробницам Восставших в основной книге правил **Mummy: the Curse**. Помимо них, и Гробницы, и другие Нутийские сооружения теперь могут отличаться и следующими дополнениями.

Абсолютная власть (•••): Благодаря мистической геомантии, череде взяток и просто знанию местных традиций мумия обладает в своём сооружении (а нередко и во всём районе вокруг него) правом неприкосновенности. Её считают “крёстным отцом” здешней мафии или, возможно, буквальным правителем городского квартала – зависит от местности и культуры. Само собой, если мумия и её культисты начнут лезть в дела всего города, властям придётся напомнить ей, чтобы она держалась только своего квартала.

Жертвенный алтарь (••): Наличие этого дополнения гарантирует, что сооружение будет предоставлять свои преимущества только в том случае, если мумия принесёт ему жертву в виде млекопитающего (обычного животного или

человека, однако жертвой может стать и другая мумия). В этом случае сооружение переходит во власть персонажа на количество недель, равное Интеллекту + Размеру + ключевой Сверхъестественной характеристике жертвы (наподобие Вирда или Азота). Враги, не знающие об этой особенности, могут захватить сооружение и обнаружить, что оно просто отказывается им служить.

Вечная обитель (•• или ••••): На втором уровне этого дополнения мумия гарантирует, что всё смертное население будет находиться под мистическим внушением, которое заставит их восстановить здание, как только оно будет разрушено или повреждено. На четвёртом уровне мумия гарантирует воссоздание своего Нутийского сооружения вне зависимости от обстоятельств. Сама Судьба обратит ситуацию таким образом, что практически сразу после уничтожения сооружения люди, мумии и другие мистические существа подсознательно начнут воссоздание уничтоженного строения.

Труднодоступность (•): Здание спрятано в природной глуши, в пустыне или на необитаемом острове. Для того чтобы добраться до него, противникам необходимо пройти проверку Интеллекта + Выживания.

Новые Изречения

Маска из чёрного дерева

Уровень 1: Аб • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Рен ••• (Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Ключевая Колонна (Смягчённый эффект) •••••

Уровень 1: Пройдя проверку Манипулирования + Обмана или Убеждения + Аб, мумия создаёт себе любую новую личность по своему усмотрению, наделяя её не только физической внешностью, но и биографией, воспоминаниями и желаниями. Сама мумия понимает, что это всего лишь роль, которую она играет по своему желанию: однако она действительно помнит всё, что придумала для этой роли, и поддаётся чувствам, которые испытывал бы на её месте тот человек, которым она притворяется.

Если в подлинности её личности сомневается оккультное существо (будь это мумия, маг или демон), ему необходимо пройти продолжительную проверку на активацию соответствующей ясновидческой способности и набрать сумму успехов, равную 8 + Сехему протагониста. До этого момента оккультное существо будет убеждено, что перед ним – действительно тот человек, которым притворяется мумия.

Уровень 2: Восставший создаёт подобную личность для другого разумного существа – как правило, человека. В отличие от самой мумии в аналогичных условиях, жертва не понимает, что у неё была настоящая, прежняя личность.

Создание новой личности занимает определённое время. Для изменения одного личностного аспекта (наподобие темперамента, воспоминания и личных стремлений) мумия вкладывает очко Воли и проходит проверку Манипулирования + Убеждения или Обмана + Рен против Решительности + Самообладания жертвы.

Эффект остаётся в силе на протяжении трёх циклов Фонтана Ма'ат. Циклом считается период от 1 до 10 дней, определяющихся броском Рассказчика после использования Фонтана.

Уровень 3: Этот уровень полностью аналогичен предыдущем с той оговоркой, что изменение личности остаётся с жертвой навсегда.

Кузня лжи

Уровень 1: Рен • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Шеут ••••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Не всё, что сверкает, – золото, однако мумия в состоянии убедить окружающих, что перед ними истинное сокровище. Пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Рен, мумия вдыхает в обычный предмет мистическую энергию, которая заставляет других существ (включая Бессмертных) считать этот предмет реликвией. Само собой, взяв предмет в руки, Восставший быстро поймёт, что перед ним – безделушка, однако даже Кефер будет заставлять его чувствовать эманации силы, исходящие от подделки.

Уровень 2: Мумия создаёт временную реликвию, вкладывая в неё от одного до нескольких пунктов Сехема (по одному за свой уровень Ка). Она может забрать этот Сехем обратно в любой момент, и подобное действие *не будет* считаться нарушением заветов Ирема. Другие мумии будут искренне считать подобный предмет реликвией, хотя им и придётся поломать голову над её свойствами.

В отличие от большинства Изречений, этот уровень *Кузни лжи* не требует проверок каких-либо характеристик. Тем не менее, в дополнение к очку Ка мумия должна вложить в это Изречение один пункт Шеута.

Уровень 3: Для произношения этого Изречения мумия вкладывает два очка Шеута. Никаких бросков не требуется: как только Изречение вступает в силу,

Восставший вкладывает в него от одного до нескольких пунктов Сехема (не больше, чем у него Шеута) и создаёт реликвию, наделённую своей силой и проклятием. Хитрость заключается в том, что Восставший не знает, что именно он создал. Ему неизвестны проклятие и преимущество этой реликвии. Тем не менее, как только он их узнает, он сможет пользоваться этим инструментом как полноценной реликвией.

Обратите внимание, что такой предмет не вызывает интереса у Судей, а потому они не требуют его переправки в Дуат.

Глиняное тело

Уровень 1: Рен •; **Уровень 2:** Ба •••; **Уровень 3:** Шеут ••••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Пройдя проверку Манипулирования + Запугивания + Ба, мумия гипнотизирует любое живое существо в пределах непосредственной видимости. Она отдаёт ему один конкретный приказ (вроде "охраняй эту комнату", "убей сеньора Флавиньо" или "развлеки меня танцем, глупец!"). Жертва немедленно ему повинуется. Те, кто столкнулись с жертвами этого Изречения, иногда сравнивают загипнотизированных жертв с зомби из мифологии вудуистов.

Самые волевые жертвы (обладающие значением Воли 6 или выше) могут преодолеть этот эффект, вложив сразу пять очков Воли. Считайте это исключением из правила, ограничивающего вложения Воли одним пунктом за раунд. После этого жертва приобретает иммунитет к эффектам *Глиняного тела* до окончания истории.

Уровень 2: Мумия способна отдавать жертве телепатические приказы. Тем не менее, каждый новый указ стирает предыдущий. Хотя теоретически мумия может контролировать смертного на протяжении длительных промежутков времени, намеренно отдавая ей трудновыполнимые команды и заменяя их новыми, как только жертве удастся выполнить приказ, отданный мумией, она возвращает себе свободу воли.

Уровень 3: Мумия превращает в безропотных слуг до пятидесяти человек. Если она готова расстаться с очком Сехема, это число вырастает до *пятисот*. Мумия отдаёт им несколько приказов, суммарное число которых равно её уровню Манипулирования – и толпа немедленно приступает к их исполнению.

Духовные барабаны

Уровень 1: Ба • (Сила 1); **Уровень 2:** Рен •• (Сила 2); **Уровень 3:** Аб •••• (Сила 3)

Уровень 1: Коснувшись предмета, тесно связанного с жертвой (её телефона, любимой игрушки или даже классической пряди волос), мумия либо дарует ей своё благословение, либо накладывает проклятие. В первом случае одно действие жертвы по выбору мумии получает бонус в размере Шеута протагониста. Проклятие налагает на действие жертвы аналогичный штраф.

Уровень 2: Мумия создаёт классическую куклу вуду – точнее, её грубейшую ипостась, не требующую даже проверок Ремесла. Отныне мумия может произносить это Изречение каждый день, нанося жертве летальный урон в размере Манипулирования + Рен. С разрешения Рассказчика эта кукла может позволять мумии направлять на жертву действие Изречений, обычно требующих непосредственной близости к противнику.

Уровень 3: Мумия делает куклу, отражающую образ целого коллектива существа (например, мерета иремитов, смертной семьи, ячейки охотников и так далее). После этого произнесение этого Изречение налагает эффекты первых двух

уровней сразу на несколько членов этого коллектива, суммарное число которых равно Сехему Восставшего.

Всадник и лошадь

Уровень 1: Аб •; **Уровень 2:** Ба •••; **Уровень 3:** Ка •••••

Уровень 1: Мумия направляет действие этого Изречения на одного смертного, находящегося поблизости от неё. С этого момента она сможет воспринимать мир не только своими, но и его органами чувств до тех пор, пока не пожелает разорвать связь. Хотя последнее может показаться неочевидным, если сразу на мумию и её жертву наваливается слишком большое количество сенсорной информации, персонаж может попросту утратить чувство происходящего. Рассказчик даже вправе объявлять проверки Решительности + Самообладания, чтобы проверить, не дезориентирован ли персонаж обилием звуков, цветов и запахов.

Уровень 2: Восставший захватывает тело смертного и может действовать от его лица. Он не может управлять собственным телом и получает штраф -1 на любые проверки Навыков жертвы, что чаще всего вынуждает Восставшего выйти из чужого тела скорее раньше, чем позже.

Уровень 3: Восставший управляет одновременно собственным телом и телом смертного. Он не получает никаких штрафов: более того, его Призвания и Изречения распространяются даже на смертное тело. Жертва освобождается лишь тогда, когда мумия отправляется в царство Дуата.

Приданое Баала

Уровень 1: Ка • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Шеут •••; **Уровень 3:** Ба •••••

Уровень 1: Мумия жертвует одним уровнем Сехема, позволяя мистическому (невидимому для смертного глаза) пламени охватить её тело и очистить его от любых изъянов. Это Изречение избавляет мумию от любых нежелательных эффектов и состояний, отравляющих её организм или разум. Если мумия хочет произнести это Изречение второй раз за сцену, она не только расстаётся с новым очком Сехема, но и получает аггравированный урон, поскольку огонь начинает испепелять её саху.

Уровень 2: Жертвой этого Изречения может стать любой, кто находится в пределах нескольких ярдов от мумии. Точное число ярдов равно Самообладанию + Шеуту Восставшего. Протагонист проходит проверку Внушительности + Оккультизма + Шеута – текущая Воля или Сверхъестественная характеристика жертвы, в зависимости от того, что *выше*.

В случае успеха мумия обрушивает на разум жертвы пламя, которое напоминает ей о величайших грехах, которые она совершила. В случае с большинством созданий (фактически всеми, кроме Восставших и Шуанхсен) это заставляет жертву пройти проверку Нравственной характеристики (наподобие Человечности или Рассудка) так, как если бы жертва совершила преступление, соответствующее первому уровню этой характеристики. В случае провала жертва теряет очко Рассудка или другой психологической характеристики.

Мумии и Шуанхсен вместо этого проходят проверку своей Ключевой Колонны (или Остатка). В случае успеха они теряют два временных пункта этой характеристики, в случае провала – целый уровень. Прежнее значение Колонны или Остатка возвращается только по возрождении монстра (например, к началу следующего Сошествия).

Уровень 3: Мумия произносит это Изречение одновременно с жертвоприношением. Смерть животного наделяет её очком Памяти. Смерть

человека дарует ей два очка Памяти или Колонны, утраченной ранее (например, из-за нападения Шуанхсен или предыдущего уровня этого Изречения).

Ближайшая утрата Сехема из-за проваленной проверки Сошествия отнимает у мумии этот бонус.

Кровавое омоложение

Уровень 1: Аб •; **Уровень 2:** Ка ••; **Уровень 3:** Шеут ••••

Уровень 1: Мумия должна выпороть провинившегося (или просто несимпатичного ей) смертного или, в маловероятном случае, другого Восставшего. Хотя обычно инструментом наказания служит кнут или хлыст, возможны и другие варианты наказания: фантазия игрока в этом смысле ничем не ограничена.

За каждый удар, нанесённый жертве, мумия получает по очку Воли до своего обычного максимума. Каждое полученное очко Воли остаётся с ней на протяжении двух часов за каждое очко Аб. Если мумия не успеет их потратить, они исчезнут сами собой.

Уровень 2: В течение 30 минут мумия должна наносить жертве глубокие шрамы. Взамен она восстанавливает очки одной или нескольких Колонн: максимальное число таких пунктов равно её уровню Ка.

Неизрасходованные пункты Колонн исчезают по прошествии двух часов за каждый уровень Ка. Произнести это Изречение мумия может лишь по одному разу за Сошествие.

Уровень 3: Мумия извлекает из жертвы по меньшей мере три органа, что, как правило, заканчивается смертью донора. Тем не менее, мумии, сведущие в медицине или способные исцелять смертоносные раны, вполне могут пощадить свою жертву и сохранить ей жизнь.

Извлечение органов наделяет мумию дополнительным уровнем Сехема ровно на сутки. По истечении этого времени мумии придётся повторить ритуал, чтобы снова вернуть себе этот пункт Сехема.

Аромат пальмы

Уровень 1: Аб • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ба •• (Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Рен •••• (Смягчённый эффект)

Уровень 1: Произнеся это Изречение, мумия окружает себя ароматом, которого попросту никогда не существовало на этой земле. Она проходит проверку Внушительности + Аб + любого подходящего Навыка, отражающего соблазнение (вероятно, Коммуникабельности). Жертва сопротивляется либо проверкой Сехема, либо броском на Решительность + Самообладание.

В случае успеха мумия заставляет жертву увидеть в ней свой идеал (как правило, носящий эротический характер). Эффект длится до тех пор, пока мумия не освободит жертву из-под своих чар или пока жертва не потеряет очко Нравственной характеристики (наподобие Памяти или Рассудка).

Попытки снова очаровать жертву, вырвавшуюся из-под эротического контроля, получают штраф -2.

Уровень 2: Если мумии удаётся поцеловать жертву, та окажется попросту не способна действовать против мумии напрямую. Например, охотник сможет бороться с культистами протагониста, но будет буквально не в состоянии поднять руку (или винтовку) на самого Бессмертного.

Уровень 3: Мумия целует сразу две жертвы, каждая из которых начинает видеть в другой своего конкурента. Каждый соперник пытается привести другого к краху (или попросту к гибели). В случае "успеха" он попадает под действие предыдущего

уровня этого Изречения. Освободиться из-под чар он сможет только после потери одного уровня Нравственной характеристики.